

PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

(11)Publication number : 02-019182
(43)Date of publication of application : 23.01.1990

(51)Int.Cl.

A63F 7/02

(21)Application number : 63-171126

(71)Applicant : SOPHIA CO LTD

(22)Date of filing : 07.07.1988

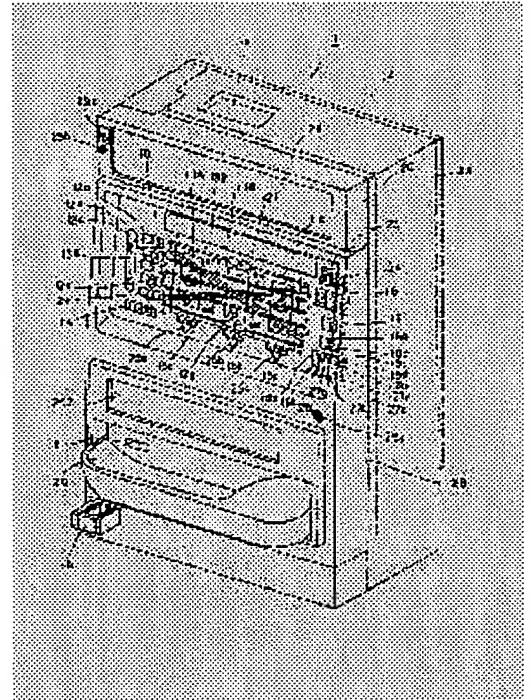
(72)Inventor : NIYAMA KICHIHEI
ITO KOJI

(54) GAME DEVICE

(57)Abstract:

PURPOSE: To further improve the interest of a game by designating the number of bets in one unit or plural units in making the prescribed number of bets into one unit and increasing even the quantity of prize balls as the quantity consumed to the bets is increased.

CONSTITUTION: When a player pushes one of fetch switch parts 27a-27e corresponding to the number of bets (5, 10, 15, 20 and 25) hoped by the player, the colors of corresponding fetch number display parts 19a-19e are changed, the play balls in the number are fetched, and a bet number display parts 12a-12e and combination designation display lines a-g are lighted up. When a start switch display part 14 is pushed, the display changes of variable display windows 11A-11C are started, the rotations of the variable display windows 11A-11C are stopped after a prescribed time passes or when stop switch display parts 25a-25c are pushed, and at the time of a correspondence to any of prize modes by repeating the action, the number of prize balls is displayed on a score display part 13B. Such game illustrations are displayed on a display part 28. In such a way, the interest of the game can be further improved.



LEGAL STATUS

[Date of request for examination]

[Date of sending the examiner's decision of rejection]

[Kind of final disposal of application other than the
examiner's decision of rejection or application
converted registration]

[Date of final disposal for application]

[Patent number]

[Date of registration]

[Number of appeal against examiner's decision of rejection]

[Date of requesting appeal against examiner's decision of rejection]

[Date of extinction of right]

Copyright (C); 1998,2003 Japan Patent Office

【公報種別】特許法第17条の2の規定による補正の掲載
 【部門区分】第1部門第2区分
 【発行日】平成8年(1996)10月8日

【公開番号】特開平2-19182
 【公開日】平成2年(1990)1月23日
 【年道号数】公開特許公報2-192
 【出願番号】特願昭63-171126
 【国際特許分類第6版】

A63F 7/02 303
 【F I】
 A63F 7/02 303 A 8403-2C

手続補正書(第1号)

平成7年7月7日

特許庁長官 宛

1. 事件の概要

明細書(特願昭63-171126号)

2. 発明の名称

遊技装置

3. 補正をする者

特許との関係 特許出願人

住所 東京都港区南青山5丁目30番地

名称 株式会社ソフィア

4. 代理人

住所 〒100 東京都千代田区千代田2丁目3番地

神奈川ビル6階 電話03(324)8811

氏名 井原士(おろろ) 昭和 様



5. 補正により増補した請求項の数

2

6. 補正の対象

- (1) 明細書の特許請求の範囲の欄
- (2) 明細書の発明の詳細な説明の欄
- (3) 明細書の図面の簡単な説明の欄

7. 補正の内容

(1) 明細書の特許請求の範囲を別紙の通り補正する。

(2) 明細書の第1頁第15行目〜第3頁第16行目の「この発明は特許請求の範囲に於いて……ゲーム内容を遊技機に記憶する。」を次の通り補正する。

「この発明は、遊技を行う際に遊技者が操作する遊技機が前面側に設けられ、遊技を遂行する遊技機を記憶し、かつ遊技を遂行する遊技機に関する。」

【従来の技術】

例えば、スロットマシン、パチスロ、スロ、パチンコ遊技機などの遊技機では、遊技を行う際に遊技者が操作する遊技機として、メーター操作部、ストップ操作部、賭け金投入操作部、球受け操作部、球の落下待ち時間などを前面側に設けられ、遊技に於ける遊技価値としてのコインや球などを消費しつつ遊技を遂行するゲームが行われる。

この種の遊技機においては、遊技、遊技機に於ける遊技操作部が操作され、その遊技の遊技操作部が操作又はそれらの遊技に各遊技操作部の状態が表示される。

そして、遊技の進行状況に応じて、遊技者が必要な遊技操作部を選択して操作することにより、遊技を遂行するようになっていた。

【発明が解決しようとする課題】

しかし、遊技の進行状況においては、遊技者は遊技に集中して、いろいろな遊技操作部の状態表示を認識したり遊技に於ける遊技操作部の状態を確認したりする余裕がないのが普通である。

また、遊技者がその遊技機で初めて遊技を行うような場合に、遊技操作部が操作部から離れていると、操作部が操作部から離れていると、その遊技機での遊技を遂行する期間があった。

そのため、遊技者は、遊技機が遊技に於ける遊技操作部の状態に於いて遊技機が遊技に於ける遊技操作部を操作したりして、遊技の進行と関係のない遊技操作部(例えば、賭け金投入操作部)を操作してしまったり、操作部が操作部から離れていると、遊技の進行と関係のない遊技操作部を操作してしまったりする可能性があった。

この発明は上記の課題を解決するための、遊技の進行に於ける遊技操作部を

的に行うことのできる遊技操作部を備えた遊技装置を提供することを目指す。

【課題を解決するための手段】

この発明は、上記課題を解決するため、

請求項1記載の発明は、遊技を行う際に遊技者が操作する遊技の遊技操作手段（例えば、パチンコ遊技機では、作動スイッチ、スタート、カードの挿入部、該の遊技機に設置されたスロットマシンやパチンコなどでは、スタートボタン、ストップボタン）が提供され、遊技に供する遊技価値（例えば、パチンコ遊技機では遊技球、スロットマシンやパチンコでコイン）を消費しつつ遊技を進捗する遊技装置（例えば、パチンコ遊技機、スロットマシン、パチンコなど）において、

前記遊技の遊技操作手段が前記遊技装置に取り付けられたスイッチ表示パネル（例えば、マトリクス表示板20Aとマトリクススイッチ板20Bとが重畳されたパネル構成を有する）に表示される遊技操作部として構成され、

前記スイッチ表示パネルには、

遊技の進行に応じて前記遊技の遊技操作部うちの必要遊技操作部を有効にする操作部有効切換手段（例えば、制御装置200A）と、

該操作部有効切換手段により有効とされた前記遊技価値の換価を判定するスイッチ表示パネルの短辺部に表示される遊技表示手段（例えば、パネル制御装置200C）と、

遊技者による前記スイッチ表示パネルの操作位置を検出する操作位置検出手段（例えば、マトリクススイッチ板20B）と、

前記操作位置検出手段からの検出位置信号に対応する前記遊技表示手段の表示内容に基づく遊技を実行する遊技実行手段（例えば、制御装置200A）と、

を備えた構成とされている。

請求項2記載の発明は、請求項1記載の遊技装置において、スイッチ表示パネルが前記表示板（例えば、マトリクス表示板20A）とスイッチ板（例えば、マトリクススイッチ板20B）とによって構成されている。

請求項3記載の発明は、請求項1又は2記載の遊技装置において、前記遊技表示手段が遊技価値の換価表示を行い、前記遊技実行手段が、前記遊技位置検出手段からの検出位置信号に基づいた遊技の実行に基づいて遊技を実行する構成とされている。

図1から図4の図面等から見て、遊技の実行に基いて遊技を実行する構成とされている。

【作用】

請求項1記載の発明によれば、遊技に供する遊技価値を消費しつつ遊技を進捗する遊技装置の構成の遊技操作手段が、遊技装置に取り付けられたスイッチ表示パネルに消費される遊技価値として構成され、スイッチ表示パネルには、遊技の進行に応じて、遊技の遊技操作部うちの必要遊技操作部を有効にする操作部有効切換手段と、該操作部有効切換手段により有効とされた遊技価値の換価を判定するスイッチ表示パネルの短辺部に表示される遊技表示手段と、遊技者によるスイッチ表示パネルの操作位置を検出する操作位置検出手段と、操作位置検出手段からの検出位置信号に対応する遊技実行手段の表示内容に基づく遊技を実行する遊技実行手段とを備えた構成とされたことにより、遊技の進行に応じて、必要な遊技価値の換価が、換価表示手段により、スイッチ表示パネルの短辺部に表示されるので、遊技者が、その表示された遊技の遊技操作部を操作すれば、その遊技価値が換価位置検出手段により検出されて、その表示された遊技が遊技実行手段により実行されることとなる。従って、遊技者は、遊技の進行に応じてスイッチ表示パネルに換価表示される遊技価値を操作するだけで、簡単に遊技の進行に合わせた遊技操作を行うことができる。

請求項2記載の発明によれば、請求項1記載の遊技装置において、スイッチ表示パネルが表示板とスイッチ板とによって構成されているので、請求項1記載の遊技装置における作用が得られる。遊技の進行に応じて、表示板に換価が表示された遊技価値の換価の遊技操作部を操作するだけで、操作位置検出手段により、その換価された遊技価値の換価が検出され、遊技実行手段によりその遊技が実行される。

請求項3記載の発明は、請求項1又は2記載の遊技装置において、前記遊技価値換価表示手段が遊技価値の換価表示を行い、前記遊技実行手段が、前記遊技位置検出手段からの検出位置信号に基づいた遊技の実行に基づいて遊技を実行する構成とされているので、請求項1又は2記載の遊技装置において得られる作用の他、スイッチ表示パネル上の操作位置検出手段に位置し、遊技操作部の遊技価値の換価表示

のうちの必要遊技表示を行うことができる。遊技者にとって操作し易いものとなる。」

（3）図1の図1の100頁（100頁）～101頁（101頁）の「この発明に係る遊技装置は、……ゲーム内容が理解し易くなる。」を次のように補正する。

「請求項1記載の発明によれば、遊技に供する遊技価値を消費しつつ遊技を進捗する遊技装置の構成の遊技操作手段が、遊技装置に取り付けられたスイッチ表示パネルに消費される遊技価値として構成され、スイッチ表示パネルには、遊技の進行に応じて、遊技の遊技操作部うちの必要遊技操作部を有効にする操作部有効切換手段と、該操作部有効切換手段により有効とされた遊技価値の換価をスイッチ表示パネルの短辺部に表示される遊技表示手段と、遊技者によるスイッチ表示パネルの操作位置を検出する操作位置検出手段と、操作位置検出手段からの検出位置信号に対応する遊技実行手段の表示内容に基づく遊技を実行する遊技実行手段とを備えた構成とされたことにより、遊技の進行に応じて、必要な遊技価値の換価が、換価表示手段により、スイッチ表示パネルの短辺部に表示されるので、遊技者が、その表示された遊技の遊技操作部を操作すれば、その遊技価値が換価位置検出手段により検出されて、その表示された遊技が遊技実行手段により実行されることとなる。従って、遊技者は、遊技の進行に応じてスイッチ表示パネルに換価表示される遊技価値を操作するだけで、簡単に遊技の進行に合わせた遊技操作を行うことができる。」

請求項2記載の発明によれば、請求項1記載の遊技装置において、スイッチ表示パネルが表示板とスイッチ板とによって構成されているので、請求項1記載の遊技装置における作用が得られる。遊技の進行に応じて、表示板に換価が表示された遊技価値の換価の遊技操作部を操作するだけで、操作位置検出手段により、その換価された遊技価値の換価が検出されて、その表示された遊技が遊技実行手段により実行されることとなる。

請求項3記載の発明は、請求項1又は2記載の遊技装置において、前記遊技価値換価表示手段が遊技価値の換価表示を行い、前記遊技実行手段が、前記遊技位置検出手段からの検出位置信号に基づいた遊技の実行に基づいて遊技を実行する構成とされているので、請求項1又は2記載の遊技装置において得られる作用の他、スイッチ表示パネル上の操作位置検出手段に位置し、遊技操作部の遊技価値の換価表示

のうちの必要遊技表示を行うことができる。遊技者にとって操作し易いものとなる。」

（4）図1の図1の100頁（100頁）～101頁（101頁）の「この発明に係る遊技装置は、……ゲーム内容が理解し易くなる。」を次のように補正する。

（5）図1の図1の100頁（100頁）～101頁（101頁）の「この発明に係る遊技装置は、……ゲーム内容が理解し易くなる。」を「この発明に係る遊技装置は、……ゲーム内容が理解し易くなる。」を「この発明に係る遊技装置は、……ゲーム内容が理解し易くなる。」と修正する。

《図2》

〔発明の目的〕

(1) 競技を行う際の競技者が使用する競技の競技操作手段が設けられ、競技に
供する競技関係者（審判員）が競技を行う際の競技操作手段において、

前記競技の競技操作手段が前記競技関係者に取付けられたスイッチ表示パネル
にならざる競技操作手段として構成され、

前記スイッチ表示パネルには、

競技の進行に応じて前記競技の競技操作手段のうち必要な競技操作手段を有する
とる操作部を備え、

競技操作部を競技操作手段により有線とされた前記競技操作手段の操作を前記スイッ
チ表示パネルの対応する部画に表示する表示手段と、

競技者による前記スイッチ表示パネルの操作位置を検出する検出位置検出手段
と、

前記検出位置検出手段からの検出位置信号に対応する前記競技操作手段の表示
内容に基づく競技を実行する競技実行手段と、

を備えたことを特徴とする競技装置。

(2) 前記スイッチ表示パネルは、表示面とスイッチ板とが重ね合わされて構成
されていることを特徴とする競技装置の競技装置。

(3) 前記競技の表示手段は競技者の競技表示を行い、前記競技実行手段は前記
検出位置検出手段からの検出位置信号が送られて来たる際の競技表示に基づく競技を
実行することを特徴とする競技装置又は競技装置の競技装置。